**Пешка**



Чтобы научиться играть пешками, нужно запомнить:

* В начальной позиции, когда пешка находится на 2 и 7 линии — может двигаться на одну или две клетки вперед по желанию шахматиста.
* Когда пешка изменила начальную позицию — может двигаться на одну клетку вперед.
* Пешки бьют по диагонали, они не могут ударить по горизонтали, вперед или назад.
* Бить фигуры пешка может расположенные слева или справа по диагонали в следующем ряду. Например, пешка находится на D4, ударить может фигуры, расположенные на C5 и E5.

Пешка — единственная фигура, у которой правило хода и атаки отличаются. У остальных фигур совпадают. Незаметная фигура может быть выигрышной. Дойдя до края противоположной стороны (белым — 8 горизонталь, черным — 1) пешка может превращаться в любую игровую фигуру по желанию шахматиста, кроме короля.

Номинальная стоимость — 1 очко.

### Конь

### Расположение шахматных фигур | Шахматы

Конь имеет интересную Г-образную траекторию движения. Это хитрая фигура, которую невнимательные соперники упускают из вида. Стоит далеко, а потом легко поражает армию противников.

От клетки, где стоит Конь, траектория движения захватывает 2 клетки вперед по горизонтали или вертикали, и еще одну клетку в сторону, чтобы получилась буква Г. Фигура соперника, которую планируется взять в плен должна находиться на клетке, образующей букву Г в траектории хода коня.

Конь может перепрыгивать фигуры, стоящие на пути, кроме конечной точки «приземления».

Номинальная стоимость — 3 очка.

### Слон

### Расположение шахматных фигур | Шахматы

Слон может переставляться на любое количество клеток, необходимых играющему игроку. Двигаться может только по диагонали, по клеткам того цвета, на которых стоял в самом начале игры. Каждый игрок имеет двух слонов, один атакует фигуры противника на белых клетках, второй — на черных.

Минус слона — не может перепрыгивать через другие шахматные фигуры. Может ударить любую фигуру, стоящую на пути, но должен занять клетку, где она стояла. Правило действует даже на свои фигуры, через них перепрыгивать или атаковать — нельзя.

Номинальная стоимость — 3 очка.

### Ладья

### Расположение шахматных фигур | Шахматы

Слон может ходить в любую сторону, на любые расстояния по диагонали, а ладья может двигаться аналогично по прямым линиям. Она может поражать соперника по вертикали или горизонтали, на любом расстоянии.

Не может перепрыгивать через другие фигуры, при атаке ладья должна занять клетку, которую занимала атакованная фигура. Из-за высокой номинальной стоимости и неповоротливости, шахматисты не используют ладью в центре поля, стараясь держать отстраненно, но готовую вступить в бой.

Номинальная стоимость — 5 очков.

### Ферзь

### Расположение шахматных фигур | Шахматы

Ферзь может ходить во все стороны: по диагонали, по вертикали, на любые расстояния. Не может перепрыгивать через другие фигуры. Это сильная и мобильная фигура, которой можно успешно играть в защите и нападении. Однако постоянно следует контролировать ее положение на поле, чтобы не отдать за фигуру меньшего номинала, оказавшись в невыгодном положении.

Номинальная стоимость — 10 очков.

### Король

### Расположение шахматных фигур | Шахматы

Король — самая слабая фигура, нуждается в постоянной защите. У нее нет номинальной стоимости, ее нельзя разменять. Когда у короля не остается ходов, чтобы уйти из-под угрозы — партия считается законченной, а игрок, попавший в такое положение считается проигравшим.

Ходит на одну клетку вперед, назад, по диагонали или в бок. Может сбить фигуру, стоящую рядом, если она не защищена любой другой. Ударить фигуру, стоящую на клетке под защитой — король не может.